

LA PENDULE DGT 2010

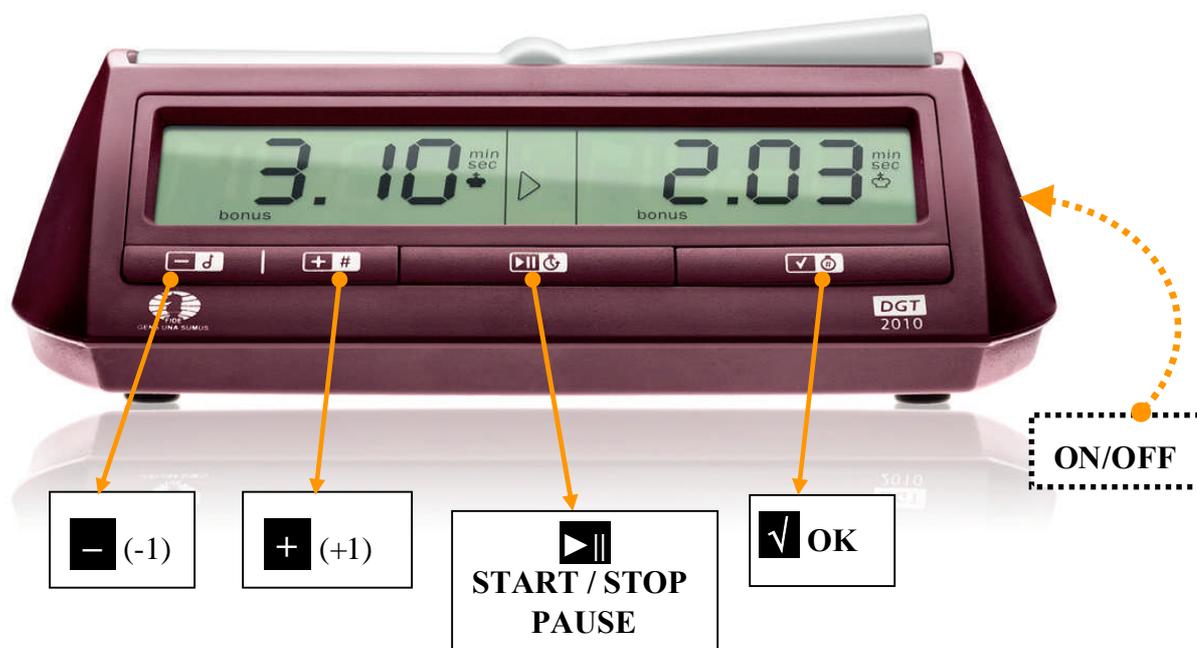
MODE D'EMPLOI DE LA PENDULE DGT 2010

SPÉCIAL ÉCHECS

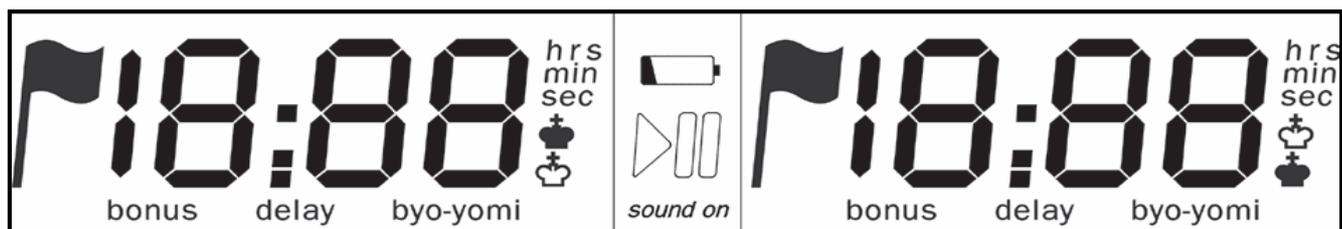
Cette notice sur les méthodes de chronométrage offertes par la pendule **DGT 2010** ne traite que les modes préprogrammés « TIME » (options 1 à 9), « TIME + Fischer » (options 10 à 14), « Fischer » (options 15 à 21) et « Sonnerie » (options 33 et 34).

Chaque groupe de méthodes est assorti du mode de programmation manuelle propre à sa catégorie. Elle ne traite pas les systèmes suivants :

- « Bronstein » Délai (options 22 à 25).
- « GO » avec byo-yomi (options 26 à 28).
- Byo-yomi canadien (options 29 et 30).
- Hglass ou sablier (options 31 et 32).



L'ÉCRAN DGT 2010



ICÔNES	LÉGENDE
	Indique que les piles doivent être changées
bonus	Indique que la période incrément est activée
delay	Indique que la période « Bronstein » Délai est activé
byo-yomi	byo-yomi indique que la période byo-yomi est activé. L'icône indique, soit byo-yomi professionnel, soit byo-yomi canadien
	Le drapeau provisoire; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps; disparaît après 5 minutes.
 (clignotant)	Le drapeau ultime; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un deux points sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25)
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06)
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera quand elle approchera zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause, soit au démarrage, soit en appuyant sur Start/Stop ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

TABLE DES MATIÈRES

Vue détaillée de la pendule	page 1
L'écran DGT 2010 + tableau « légende » des icônes et symboles	page 2
1. Généralités sur le temps et le chronométrage	page 4
2 Performances techniques de la pendule DGT 2010	page 4
3. Présentation des programmes de la pendule DGT 2010	page 4
3.1. Sonnerie (Options 33 et 34)	page 4
3.2. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)	page 4
3.3. Une période Temps + mort subite (Options 4 et 5)	page 4
3.4. Deux périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)	page 4
3.5. Une période Temps + répétition à l'infini de la 2ème période (Options 8 et 9)	page 4
3.6. Options Incrément « Fischer » (Options 10-21)	page 5
3.6.1. Une période Temps + Incrément « Fischer » (Options 10-12)	page 5
3.6.2. Deux périodes Temps + Incrément « Fischer » (Options 13-14)	page 5
3.6.3. Incrément « Fischer » 1 période (Options 15-18)	page 5
3.6.4. Incrément tournoi (Options 19-21)	page 5
3.6.4.1. Options préprogrammées 19 et 20, chacune avec deux périodes	page 5
3.6.4.2. Option 21 programmation manuelle (4 périodes incrément tournoi)	page 5
4. Utilisation de la Pendule DGT 2010	page 6
4.1. Caractéristiques techniques	page 6
4.1.1. Les Piles	page 6
4.1.2. Consommation	page 6
4.1.3. Boîtier et Entretien	page 6
4.2. Allumer la DGT 2010	page 6
4.3. Choisir un numéro d'option	page 6
4.4. Activer un numéro d'option	page 6
4.5. Commencer une partie	page 6
4.6. Mettre la pendule en pause	page 7
4.7. Signal sonore	page 7
4.8. Rectification du temps et du nombre de coups	page 7
4.9. Réglages manuels	page 7
4.10. Occulter le réglage manuel ou changement de temps	page 8
4.11. Affichage de temps	page 8
4.12. Vérifier l'option choisie pendant la partie	page 8
4.13. Le compteur de coups	page 8
4.14. Vérifier le nombre de coups	page 8
4.15. Réglage rapide utilisant la répétition automatique	page 8
4.16. Afficher l'ajustement du contraste	page 8
4.17. Détails sur la correction du temps	page 9
4.18. Détails sur le réglage manuel	page 9
4.19. Format des paramètres	page 9
4.20. Liste des options à programmer manuellement	page 10
4.21. Liste générale des options	page 11
5. Équivalence cadences classiques / cadences « Fischer »	page 12
6. Cas pratique n°1 : Réglage « Fischer » (1h30 + 30sec.)	page 13
7. Cas pratique n°2 : Réglage « Fischer » (1h40 + 30sec./40 coups)+ (40mn + 30sec.)	page 14
8. Cas pratique n°3 : Correction du temps des joueurs (et éventuellement des coups)	page 15

1. Généralités sur le temps et les méthodes de chronométrage dans les échecs.

Le temps est un élément passionnant et incontournable pour les échecs.

Le **DGT 2010** offre 8 méthodes différentes de chronométrage.

Les temps de réflexion qui sont le plus couramment utilisés sont préprogrammés dans la pendule **DGT 2010** avec les options 1 à 21 ainsi que la fonction sonnerie; options 33 et 34.

Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps, alors que d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.

Le traditionnel « blitz » de 5 minutes par personne est différente d'une partie de 3 minutes en cadence « Fischer » dans laquelle chaque coup se voit ajouter 2 secondes supplémentaires, bien que le temps total de réflexion soit presque identique.

2. Performances techniques de la pendule DGT 2010

Ce chronomètre de jeu **DGT 2010** a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs.

Les caractéristiques principales sont :

- 13 algorithmes différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles.
- Une possibilité de programmation manuelle pour toutes ces méthodes.
- 21 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile.
- Compteur de coups pour toutes les options.
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie.
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps.
- Dispositif de correction du contraste à l'écran.
- Indication des piles faibles.
- Précision dans les limites de 1 seconde par heure

3. Présentation des programmes de la pendule DGT2010

3.1. Sonnerie (Options 33 et 34)

Avant l'introduction des pendules à 2 cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie.

La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup.

L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droite et ainsi de suite.

L'option 34 est réservée pour la programmation manuelle du temps de sonnerie.

3.2. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)

La façon la plus simple d'allouer le temps.

Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné.

3.3. Une période Temps + mort subite (Options 4 et 5)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups.

La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie.

Une période + mort subite est similaire au "Rapide et Blitz" avec un départ plus tranquille.

Le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période.

3.4. Deux périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite.

La 2^{ème} période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur est à zéro.

3.5. Une période Temps + répétition à l'infini de la 2ème période (Options 8 et 9)

Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lesquelles ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

3.6. Options Incrément « Fischer » (Options 10 à 21)

La méthode incrément (ou « Fischer ») est une méthode de chronométrage où, pour chaque coup joué, un temps supplémentaire est ajouté au temps disponible.

Cette méthode donne aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents.

Il est possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément.

Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé.

On peut constater que l'incrément est déjà alloué pour le premier coup.

Dans toutes les options incrément : si un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que plus de temps n'est ajouté, la pendule s'arrête.

Le décompte du temps de l'adversaire se bloque. Fin de la partie!

3.6.1 Une période Temps + Incrément « Fischer » (Options 10 à 12)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la première période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la deuxième période.

Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

3.6.2. Deux périodes Temps + Incrément « Fischer » (Options 13 et 14)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la seconde période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la troisième période.

Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

3.6.3. Incrément « Fischer » sur une période (Options 15 à 18)

Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire pour le premier coup est déjà ajouté.

3.6.4. Incrément tournoi (Options 19 à 21)

La méthode incrément tournoi est la façon la plus complexe de chronométrage.

Elle est caractérisée par des périodes de temps pouvant aller jusqu'à 4.

Pendant toutes les périodes le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup.

L'ajout du temps principal alloué pour la prochaine période s'effectue, soit quand la pendule d'un joueur indique zéro, soit quand le joueur a effectué un nombre prédéterminé de coups.

3.6.4.1. Options préprogrammées 19 et 20, chacune avec deux périodes.

La deuxième période commence quand un joueur a utilisé tout le temps alloué pour la première période, quand sa pendule affiche zéro.

Les deux joueurs reçoivent le temps principal de la deuxième période à ce moment.

3.6.4.2. Option 21 programmation manuelle (4 périodes incrément tournoi)

Cette option permet la programmation de 4 périodes, chacune avec un temps principal différent mais avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les périodes 1 à 3, un nombre de coups peut-être programmé.

Si le nombre de coups est réglé sur un chiffre différent de zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période.

Si le nombre de coups est programmé à la valeur 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand un joueur dépasse le temps zéro.

*Si un joueur n'achève pas le nombre de coups définis (différent de zéro) pour la période, et que son temps passe à zéro, la **DGT 2010** arrête de décompter le temps pour les deux joueurs, un drapeau clignotant indique que ce joueur a perdu la partie!*

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs ont obligés d'appuyer sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifier toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie ne commence.

Les **Blancs** sont toujours du côté où le **balancier** est **soulevé** au début de la partie.

4. Utilisation de la Pendule DGT 2010

4.1. Caractéristiques techniques.

La **DGT 2010** est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199.

4.1.1. Les Piles

La **DGT 2010** fonctionne avec 2 piles alcalines longue durée LR6 (AA) qui ont une durée de vie d'environ 10 ans.

Si vous prévoyez de ne pas utiliser votre pendule pendant longtemps, enlevez les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite.

Si le symbole  s'affiche sur l'écran, les piles doivent être changées.

Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer.

En cas de fonctionnement défectueux, essayez d'abord d'enlever et de remettre les piles.

4.1.2. Consommation :

2A éteinte; 10A allumée.

4.1.3. Boîtier et Entretien

Protégée dans un boîtier en plastique ABS, la **DGT 2010** est un produit de qualité.

Si elle est traitée avec un peu de soin, elle devrait rendre plusieurs années de service.

Pour nettoyer la pendule, utiliser exclusivement un chiffon légèrement humidifié.

Ne pas utiliser de nettoyeurs abrasifs.

4.2. Allumer la **DGT 2010**

Allumer et éteindre avec l'interrupteur **ON/OFF** situé en dessous de la **DGT 2010**.

4.3. Choisir un numéro d'option

Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée.

Appuyez sur les boutons **+** ou **-** pour faire défiler les 34 options.

Après le numéro 34, l'écran retourne à 01.

Pour trouver l'option que vous souhaitez, voir la liste options sous la pendule (Par exemple, l'option 02 correspond à Temps Rapide, 25 minutes).

4.4. Activer un numéro d'option

Pour activer une option, appuyer sur le bouton  (OK).

L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option.

Vous pouvez maintenant commencer la partie.

Si vous avez choisi une option de réglage manuel, reportez-vous au [paragraphe 4.9](#).

4.5. Commencer une partie

Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le balancier soit levé du bon côté.

Les **Blancs** sont toujours du côté où le **balancier** est **soulevé** au début de la partie.

La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole ROI ( / .

Démarrez la pendule en appuyant sur le bouton  (Start./Stop).

Le réglage correct de la couleur du joueur est important afin de bien enregistrer le nombre de coups, particulièrement pour les options incrément tournoi.

4.6. Mettre la pendule en pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant sur le bouton  (Start/Stop).

Relancez la pendule en appuyant sur le bouton  (Start/Stop) à nouveau.

4.7. Signal sonore

La **DGT 2010** peut donner des signaux audibles lorsqu'un contrôle de temps approche. Elle bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes.

La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps.

Le signal sonore est donné seulement quand l'icône **sound on** (*signal sonore activé*) est visible à l'écran.

Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton  quand la pendule est à l'arrêt.

Dans les options 01 à 25 le signal sonore est désactivé par défaut.

Dans les options 26 à 34 le signal sonore est activé par défaut.

4.8. Rectification du temps et du nombre de coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché.

Appuyez sur le bouton  (Start/Stop) pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote.

Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigé, chiffre par chiffre.

Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons  ou .

Appuyez sur le bouton  (OK) pour passer au prochain chiffre.

Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmentez ou diminuez le nombre de coups en appuyant sur les boutons  ou .

Quand la valeur est correcte, appuyez sur  (OK).

Maintenant appuyez sur  (Start/Stop) pour relancer la pendule.

Elle reprend le décompte en fonction des temps corrigés.

4.9. Réglages manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.

Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (ex. option 05 Temps + mort subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre.

Tout d'abord, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé.

Ensuite, un nombre de paramètres suit, en fonction de l'option choisie.

Voir paragraphe 4.20., le tableau de programmation manuel des paramètres.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons  ou .

Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur  (OK).

Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre.

Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur  (OK).

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause  et les temps des deux joueurs.

La pendule peut maintenant être démarrée.

Reportez-vous au paragraphe 4.5. pour plus d'indications.

4.10. Occulter le réglage manuel ou changement de temps

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible d'occulter la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton  (Start/Stop) quand le premier chiffre clignote.

Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera  quand elle sera prête pour le démarrage.

4.11. Affichage de temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT 2010 affiche heures et minutes.

Les icônes  (hrs+min) sont affichées à l'écran.

Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes.

Les icônes  (min+sec) sont affichées à l'écran.

Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59.

Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

4.12. Vérifier l'option choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre le décompte en appuyant sur le bouton  (OK).

4.13. Le compteur de coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués.

Au début d'une partie, le compteur indique la valeur 0.

Le compteur de coups est incrémenté quand le joueur qui a les noirs (voir les icônes ( / ) sur l'affichage) a validé son coup en activant la pendule des blancs.

4.14. Vérifier le nombre de coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton .

La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

4.15. Réglage rapide utilisant la répétition automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons ,  ou .

Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

4.16. Afficher l'ajustement du contraste

Pour ajuster le contraste de l'affichage la pendule doit être en pause et afficher .

Maintenant tenir appuyé le bouton  (OK). Le numéro d'option sera affiché.

Maintenir le bouton  (OK) appuyé tout en appuyant sur le bouton  pour foncer l'affichage ou  pour l'éclaircir.

Relâcher le bouton  (OK) quand vous avez terminé.

Le réglage du contraste est enregistré tant que les piles ne sont pas enlevées.

4.17. Détails sur la correction du temps

Si vous effectuez une correction du temps dans une option avec plusieurs périodes de temps, **sauf** en option 21, la pendule va présumer que la même période est active lorsque la correction a commencé.

Quand, par exemple, pendant l'option 10, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 21 :

Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période.

Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors, pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et, la période correcte sera calculée à partir de celle-ci.

4.18. Précisions sur le réglage manuel.

Paramètres

Si, après un réglage manuel, la partie est terminée et si le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres sont conservés, sauf si une autre option est sélectionnée entre temps. Voir paragraphe 4.10 une façon rapide pour commencer une nouvelle partie.

Pas de changement de période.

Périodes

Si pendant un réglage de plusieurs périodes, une période intermédiaire est programmée avec zéro temps, cette période est occultée pendant la partie et la prochaine période devient active.

Le réglage manuel 21

L'incrément tournoi est l'option la plus avancée.

À remarquer que lorsque le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, la période se terminera quand le temps du joueur est à zéro.

Lorsque pour une période, zéro coup est programmé, les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coup.

Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro

Si vous voulez utiliser ultérieurement des temps programmés sans les modifier, tenez le bouton  (OK) enfoncée jusqu'à ce que l'écran s'arrête de clignoter.

4.19. Format des paramètres

Paramètre concerné	Format écran	Légende
<i>Le temps des joueurs à gauche et à droite</i> <i>Le temps mort subite</i> <i>Le temps pour une période</i> <i>Le temps période sonnerie</i>	H : MM suivi de SS	Heure dz mn / mn suivi de dz sec. / sec. (Jusqu'à 9h 59mn 59sec.)
<i>Incrément (Bonus)</i> <i>Temps libre pour 1 joueur</i>	M.SS	Mn dz sec. / sec. (Jusqu'à 9mn 59sec.)
<i>Nombre de coups pour 1 période</i>	NN.	2 chiffres jusqu'à 99 coups

4.20. Tableau de programmation manuelle des options.

Option	Genre	Réglages
3	Temps Rapide / Blitz	1. Temps des joueurs de gauche et de droite
5	Temps + mort subite	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps mort subite pour les 2 joueurs
7	2 périodes Temps + mort subite	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. Temps mort subite pour les 2 joueurs.
9	Temps + Temps à répétition	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps période répétition pour les 2 joueurs
12	Temps + Incrément « Fischer »	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. 2 ^{ème} période incrément pour les 2 joueurs
14	2 périodes. Temps + Incrément « Fischer »	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 3. Temps 3 ^{ème} période pour les 2 joueurs 4. 3 ^{ème} période incrément pour les 2 joueurs
18	Incrément « Fischer »	1. Temps des joueurs à gauche et à droite 2. Incrément par coup pour le joueur à gauche 3. Incrément par coup pour le joueur à droite
21	Incrément tournoi « Fischer » (max. 4 périodes)	1. Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 2. Incrément par coup pour les 2 joueurs toutes périodes 3. Nombre de coups pour la 1 ^{ère} période 4. Temps 2 ^{ème} période pour les 2 joueurs 5. Nombre de coups pour la 2 ^{ème} période 6. Temps 3 ^{ème} période pour les 2 joueurs 7. Nombre de coups pour la 3 ^{ème} période 8. Temps 4 ^{ème} période pour les 2 joueurs
34	Sonnerie	1. Temps période sonnerie

4.21. Liste des Options

Option	Genre	Temps de base + temps supplémentaire
01	Time blitz	5min
02	Time rapide	25min
03	Time blitz / rapide	Programmation manuelle
04	Time + guillotine	2h + 30mn
05	Time + guillotine	Programmation manuelle
06	2 périodes Time + guillotine	2h + 1h + 30mn
07	2 périodes Time + guillotine	Programmation manuelle
08	Time + répétition de la 2 ^{ème} période	2h + 1h à répétition
09	Time + répétition de la 2^{ème} période	Programmation manuelle
10	Time + Bonus «Fischer»	25mn + 5mn + 10sec./coup
11	Time + Bonus «Fischer»	2h + 15mn + 30sec./coup
12	Time + Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
13	2 périodes Time + Bonus «Fischer»	2h + 1h + 15mn + 30sec./coup
14	2 périodes Time + Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
15	Bonus «Fischer» blitz	3mn + 2sec./coup
16	Bonus «Fischer» rapide	25mn + 10sec./coup
17	Bonus «Fischer» lent	1h30mn + 30sec./coup
18	Bonus «Fischer»	Programmation manuelle
19	Bonus tournoi	1h30mn + 15mn + 30sec./coup dès le début
20	Bonus tournoi	1h40mn + 30mn + 30sec./coup dès le début
21	Bonus tournoi (max. 4 périodes)	Programmation manuelle (avec ou sans programmation de coups)
33	Sonnerie	10sec.
34	Sonnerie	Programmation manuelle

5. Équivalence cadences classiques / cadences « Fischer »

Références : Livre de la Fédération, règles générales pour les compétitions fédérales, article 8.

BAF n°99 (février 2003) - page 19

Livre de l'arbitre, Chapitre 4.1 : B.02. Système de classement de la FIDE, article 1.0

Cadence classique	Cadence « Fischer »	Option DGT2010	Validation ÉLO	Références
2 heures / 40 coups + 1 heure K.O.	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 40mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne B
2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1 heure K.O..	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 50mn + 30sec. par coup / 20 coups + 40mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne C
2 heures / 40 coups + 1 heure / 20 coups + 1/2 heure K.O..	1h40 + 30sec. par coup / 40 coups + 50mn + 30sec. par coup / 20 coups + 10mn + 30sec. par coup	21 Réglage manuel	FFE / FIDE	Livre FFE Tableau ligne D
2 heures K.O	1h30 + 30sec. par coup	17 Préprog.	FFE FIDE (uniquement en « Fischer »)	BAF n°99 page 19
61 minutes	50mn. + 10sec. par coup	18 Réglage manuel	FFE	Livre FFE Tableau ligne A
70 minutes	40mn + 30sec. par coup		FFE	BAF n°99 page 19
50 minutes	20mn + 30sec. par coup		Rapide	
17 minutes	15mn + 2sec. par coup		Rapide	
15 minutes	10mn + 5sec. par coup		Rapide	
8 minutes	5mn + 3sec. par coup		non	
5 minutes	3mn + 2sec. par coup	15 Préprog.	non	

Au congrès de la Fide, à Bled en 2002, il a été décidé officiellement que l'équivalent **cadence classique / cadence « Fischer »** se calculerait sur la base de **60 coups**.

Lorsque les joueurs disposent d'au moins 30 secondes par coup (cadence B, C et D), la notation est obligatoire en permanence.

Avec 10 secondes par coup, on peut arrêter de noter quand on a moins de 5 minutes à la pendule.

Nota : On ne recommence pas à noter si on remonte au - dessus de 5 minutes.

Règles de la FIDE pour les cadences de jeu

(Livre de l'arbitre Chapitre 4.1 : B.02. Système de classement de la FIDE, article 1.0)

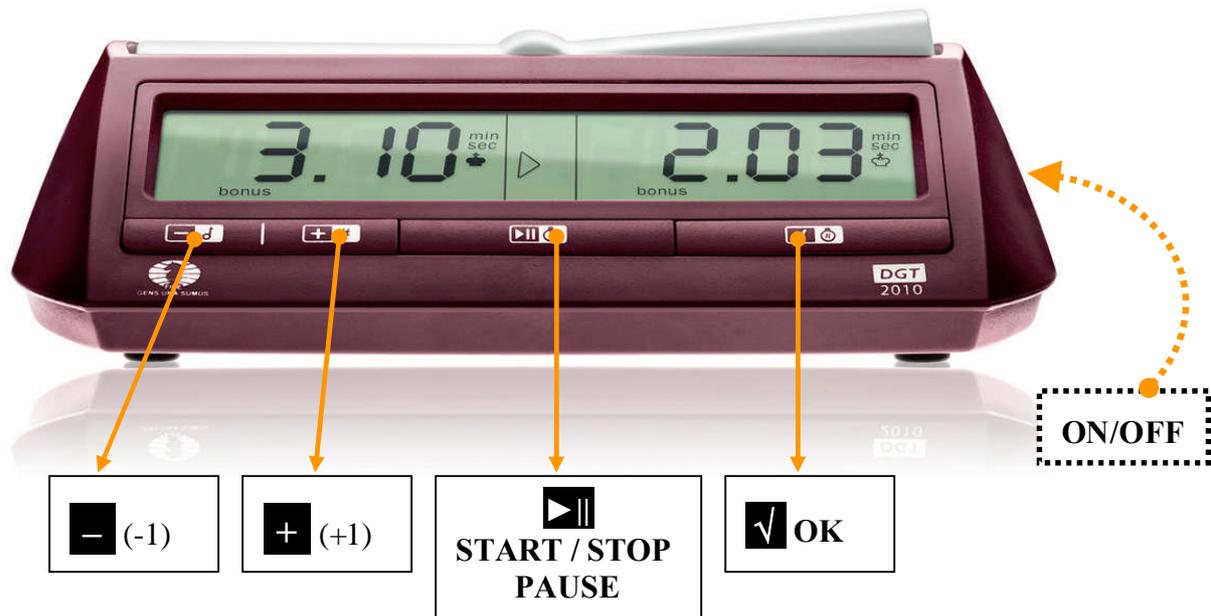
Pour qu'une partie soit prise en compte pour le classement FIDE, chaque joueur doit avoir une des périodes minimales suivantes pour jouer tous ses coups.

On suppose que la partie se termine en 60 coups.

1. Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 2200 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 120 minutes (120sec. par coup = 2mn par coup).
2. Quand au moins un des joueurs du tournoi a un classement de 1600 ou plus, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 90 minutes (90sec. par coup = 1mn 30sec. par coup).
3. Quand tous les joueurs du tournoi ont un classement au-dessous de 1600, chaque joueur doit disposer d'un minimum de 60 minutes (60sec. par coup = 1mn par coup).
4. Exemples de cadences conformes aux règles FIDE :
 - A. Tous les coups en 2 heures.
 - B. 40 coups en 1h15 (75mn) + 15mn pour les coups restants avec ajout de 30sec/coup dès le 1^{er} coup.
 - C. 40 coups en 1h30 (90mn) + 30mn pour tous les coups restants.

Les parties jouées avec tous les coups à une cadence plus rapide que celles décrites ci-dessus sont exclues de la liste.

6. Cas pratique n°1 : Réglage « Fischer » (1h40 + 30sec.)



MODE OPERATOIRE

Utiliser les boutons **+** et **-** pour changer les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (OK) pour valider la modification et ainsi de suite.

Allumez la pendule à l'aide du bouton **ON/OFF** sous la pendule.

Sélectionnez l'**option 18** à l'aide des boutons **+** et **-** et validez.

1. Programmer **1**heure, **40**minutes, **00**seconde sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.
 2. Programmer **1**heure, **40**minutes, **00**seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.
 3. Programmer **0**minute, **30**secondes sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.
 4. Programmer **0**minute, **30**secondes **BONUS** sur l'écran de droite. Validez chaque opération.
- La pendule est programmée, prête à l'emploi.

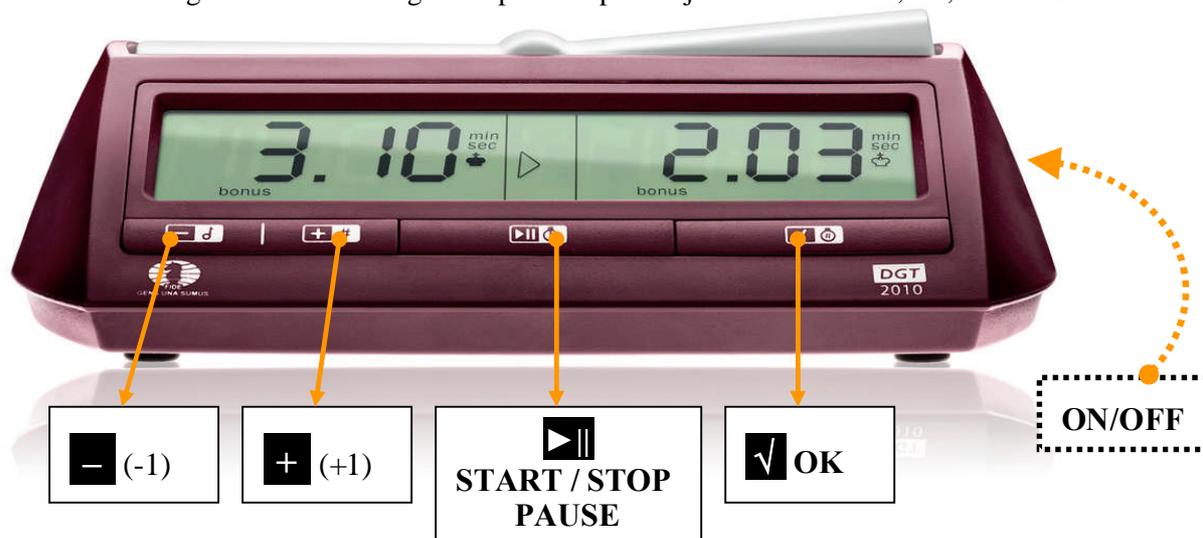
7. Cas pratique n°2 : Réglage « Fischer » (1h40 + 30sec./40 coups)+ (40mn + 30sec.)

Réglage de la cadence « Fischer » de 40 coups en 1h40 + 40 minutes pour terminer la partie, avec adjonction de 30 secondes par coup dès le 1^{er} coup.

Cadence équivalente à la cadence classique de : 2heures / 40 coups + 1 heure K.O.

(Livre de la FFE, règles générales pour les compétitions fédérales, article 8, cadence ligne B).

Cette cadence est réglementaire et obligatoire pour les parties jouées en TOP 16, N1, N2 et N3.



MODE OPERATOIRE

Utiliser les boutons **+** et **-** pour changer les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (**OK**) pour valider la modification et ainsi de suite.

Allumez la pendule à l'aide du bouton **ON/OFF** sous la pendule.

Sélectionnez l'option **21** à l'aide des boutons **+** et **-** et validez.

1^{ère} période

1. Programmer 1heure, 40minutes, 00seconde sur l'écran de gauche. Validez chaque opération.

2. Programmer 1heure, 40minutes, 00seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

3. Programmer 0minute, 30secondes **bonus** sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Sur l'écran de gauche apparaît le chiffre **1**

4. Programmer 40 coups sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Sur l'écran de gauche apparaît le chiffre **2** (pour la 2^{ème} période).

2^{ème} période

5. Programmer 0 heure 40 minutes 00 seconde sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

Attention, l'ajout de temps est automatiquement le même que pour la période initiale.

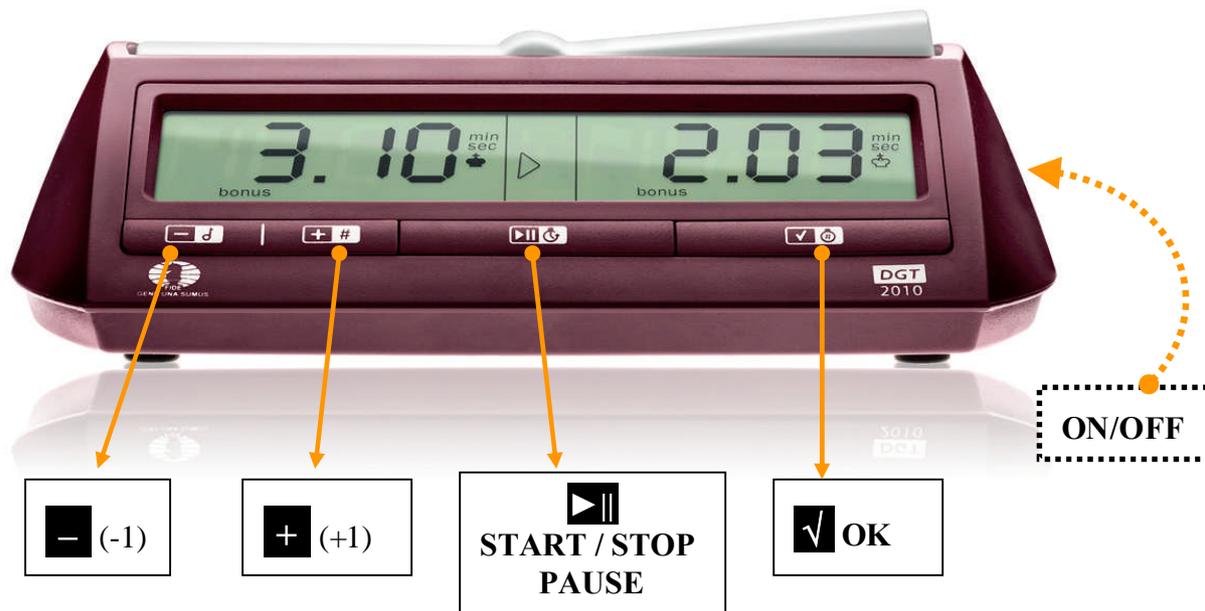
6. Programmer 00 coup (dernière période voulue) sur l'écran de droite. Validez chaque opération.

7. Continuer la programmation jusqu'à la validation finale en laissant les chiffres à 0 pour les périodes suivantes (3 et 4).

L'affichage du symbole **▶** indique que la pendule est programmée, prête à l'emploi.

8. Cas pratique n°3 : Correction du temps des joueurs (et éventuellement des coups).

Ajouter 3mn au temps des blancs et diminuer de 2mn le temps des noirs, sans modifier le nombre de coups.



MODE OPERATOIRE

Utiliser le bouton **▶||** (START / STOP) pour arrêter et relancer la DGT 2010

Utiliser les boutons **+** et **-** pour modifier les chiffres.

Utiliser le bouton **✓** (OK) pour confirmer la modification et ainsi de suite.

1. Arrêter la **DGT 2010** en appuyant **quelques secondes** sur le bouton **▶||** (STOP).

Le 1^{er} chiffre de l'écran gauche clignote.

2. À l'aide du bouton **✓** (OK) passer aux « dizaines et/ou unités minutes ».

3. Ajouter 3mn au temps (s'il est blanc) ou diminuer le temps de 2mn (s'il est noir) avec les boutons **+** ou **-**.

4. Valider en appuyant sur le bouton **✓** (OK).

5. À l'aide du bouton **✓** (OK) passer aux « dizaines et/ou unités minutes » de l'écran de droite.

6. Diminuer de 2mn le temps (s'il est noir) ou ajouter 3mn au temps (s'il est blanc) avec les boutons **-** ou **+**.

7. Valider en appuyant sur le bouton **✓** (OK).

8. Valider le nombre de coups (éventuellement après modification) avec le bouton **✓** (OK).

*Le temps rectifié et le symbole **▶||** s'affichent à l'écran; la pendule peut être redémarrée.*

9. Redémarrer le temps (la partie) en appuyant sur le bouton **▶||** (START).